HE
system
SUPER
CD-ROM² SYSTEM
KOGADO
Software Products
LOUGA

このたびは、工画堂スタジオのゲームソフトをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用の前に、この取扱説明書をよくお読みになり、正しくご使用ください。

Super CD・ROM²ソフト使用上の注意

①PCエンジン、CD・ROM²などハードの接続及び動作方法に関しましては、各機器に付属の「取扱 説明書」を必ずご熟読の上ご使用ください。
②CD－ROMディスクには表と裏があります。必ずゲームタイトルが印刷されている面を上にしてセッティングしてください。
③ゲームプレイ中にCD・ROM²プレイヤーの蓋を開けたり、CD・ROM²本体に振動を与えないでください。正常なプレイが出来なかったり、本体やソフトを痛める場合があります。
④CD・ROM²ディスクは音楽用CDプレイヤーでは、使用しないでください。コンピュータ用データがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

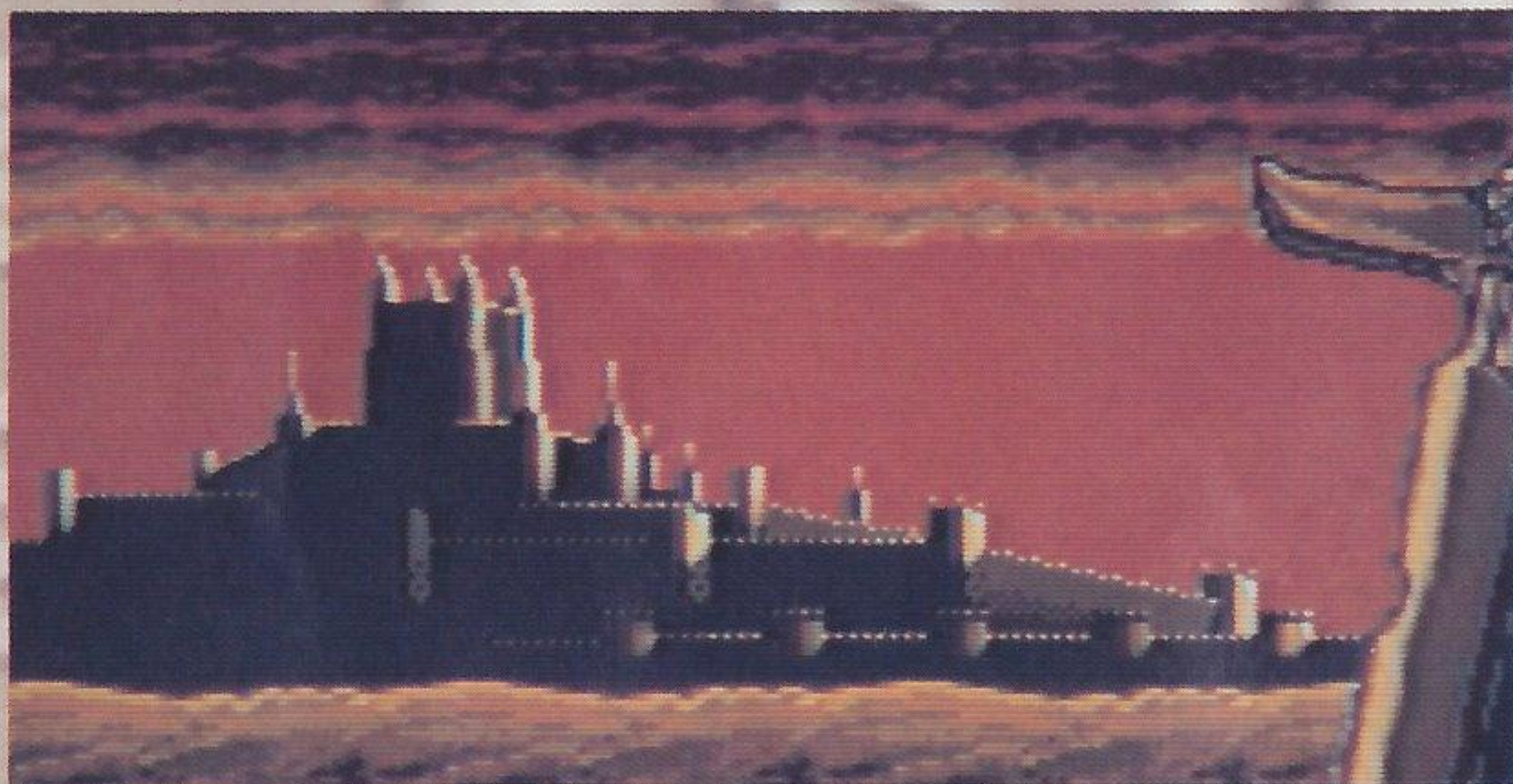
健康に関する注意

本機を使用される場合は、極力疲れた状態で使用することは避け、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。長時間ゲームを続ける場合は健康のため、1時間ごとに10～15分の休みをとってください。

また、ごく稀に、強い光の刺激や、光の点滅を受けている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状が現れるという例が報告されています。こうした症状を経験したことのある人は、テレビゲームをする前に必ず医師に相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師に相談してください。

このCD・ROM²ディスクは、「**SUPER** CD-ROM²」専用ソフトです。
従来の「**CD-ROM² SYSTEM**」では動作いたしませんのでご注意ください。
動作させるためには、「SUPER SYSTEM CARD」が必要です。

※万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

目　次

■ストーリー

人々が伝説として語るほどの遙かな昔
彼の地に下った人々に築かれた古えの文明ヴァスツール。
魔導科学という技を持ってして、地と海、
さらには天に数限りないほどの奇跡をもたらした。
土塊に命を吹き込み、海を地に変え、翼を持たぬものを空へと誘い、
自然をも統べていたという。
しかし、約束された栄華は永遠のものではなかった。
数多のものを思うがままにした魔導科学は、それ故に破滅の道へと導き、
彼らは幾つかの伝承を残し消えていった。
幾多の時を越え、古代文明の面影は遺跡という形で、その姿を残していた。
そうした遺跡を崇め、守護する部族があった。
彼らは「ヴァスツールの意志を護るもの」ガーディアンと呼ばれていた。
ディストリア王国の辺境にある山岳部族クメス族。
彼らもまたガーディアンの部族の一つである。
ある日、クメス族の戦士ヴァイスは異国の兵士に追われている少女と出会う。
それは、彼の運命の歯車が大きく動き出すきっかけであった。

■キャラクター紹介

ヴァイス

遺跡を守護するガーディアン、クメス族の族長ストラウスを父に持つ。彼とエレナとの出会いは運命的なものであった。
「真空斬」という技を持つ。
声：三木　眞一郎

ガイム

ヴァイスの親友。ヴァイスと同じクメス族の戦士。判断力に長けていて、要領もよく信頼のおける男である。姉のロンディーアには頭が上がらない。槍術を得意とする。
「剛力」という技を持つ。
声：大塚　明夫

エレナ

西の大国ハイエルン帝国に追われる少女。
古代ヴァスツール文明を継承する一族の末裔。その為、古代文明の謎を解き明かそうとするハイエルン帝国に狙われる。
声:井上　喜久子

ロンディーア

ガイムの姉。普段は聡明でおとなしい女性である。いざというときには、勇猛果敢な戦士となる。槍術を得意とする。
「治癒」の技を持つ。
声:木藤　聡子

タルコフ

クメス族の老戦士である。かつては勇猛な剣の使い手として名を馳せた。老いた今は、第一線を退き若きガーディアン達の指導者的役割を担っている。
「防壁」という技を持つ。
声:北村　弘一

ローディス

クメス族のとなり部族であるセンティス族の若き指導者。戦略に長け、また、武術においても弓を扱わせると右に出るものはいないと言われる程の力を持つ。
「疾走」という技を持つ。
声：森川　智之

ファーレイ

砂漠の民「ベドウィン族」の少女戦士。
勝ち気で、負けん気が強く、子供扱いされるのを一番嫌う。まだ、子供であるが故に背伸びをするところがある。
「治癒」という技を持つ。
声：椎名　へきる

皇帝

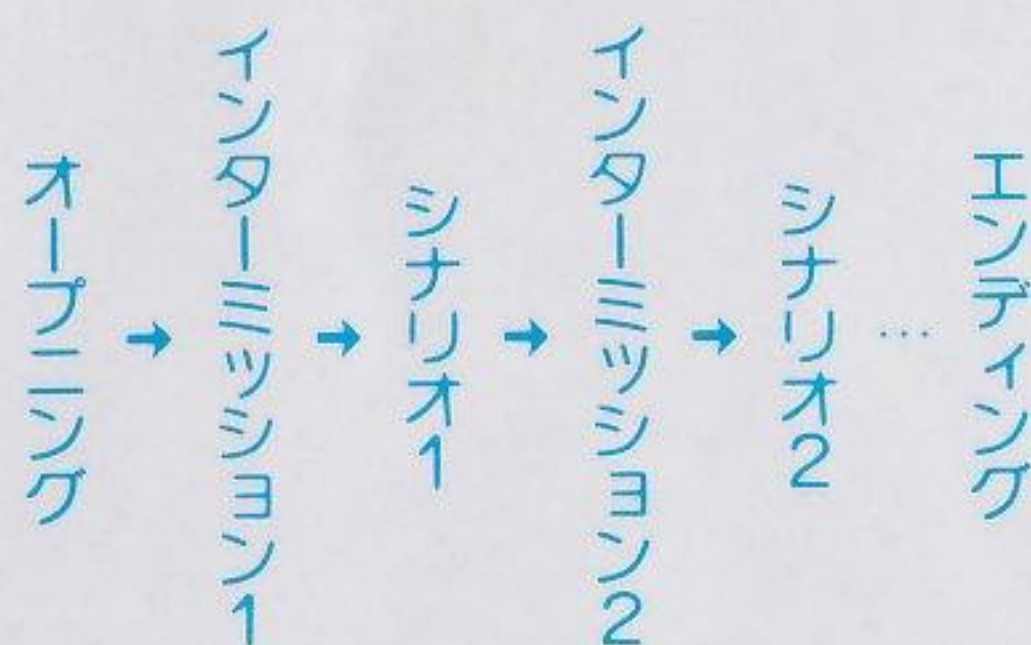
西の大国、ハイエルン帝国皇帝。
失われた古代文明の魔導科学を蘇らせ、世界を手中に修めんと画策する。その為に世界中の古代文明の遺跡を発掘調査している。
声：糸　博

リンナ

全てが謎に包まれた少女。
エレナと同じく古代ヴァスツール文明の紋章を額に抱く。敵か、味方か、それとも……。
声：高山　みなみ

■ゲームの構成

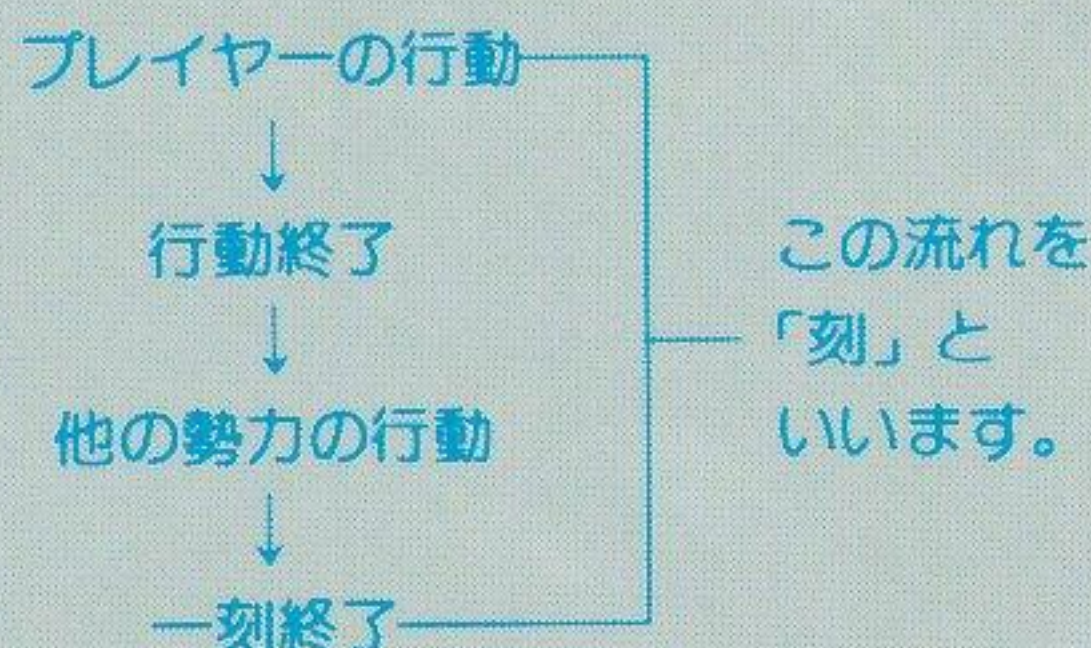
機装ルーガはシナリオクリアタイプのシミュレーションゲームです。各ゲームシナリオ（これを、『章』といいます）との間に、ビジュアルアニメーション（これを、『インターミッション』といいます）が入り、ゲームを盛り上げていきます。

オープニング → インターミッション1 → シナリオ1 → インターミッション2 → シナリオ2 … エンディング

以上の構成でゲームが進んでいきます。

シナリオシミュレーションとは

綿密に構成された仮想世界上に展開するシナリオに、プレイヤーが参加体験することで深みのあるドラマを堪能できる、工画堂スタジオオリジナルのニュータイプメディアです。

■ゲームの進行

ゲームの進行は、プレイヤーの行動から始り、その後、他の勢力（コンピュータ）の行動となります。そして、再びプレイヤーの行動というように、くり返していく事でゲームが進んでいきます。この流れを「刻」と言います。

ゲームを進行させ、敵の拠点（城や砦など）を落すことで、自分の勢力を広げていきます。敵勢力の本拠地を占領すると、その勢力は敗北したことになりそのマップ上から消滅します。自分の本拠地が敵の勢力に占領されたときは、その「章」で敗北したことになります。

本拠地について

各勢力には、それぞれ戦略行動の中心となる拠点が1つあります。これを『本拠地』といいます。敵の本拠地を占領すればその勢力は滅んだ事になります。逆に自分の本拠地を敵に占領されると敗北となります。また、戦闘で撤退したユニットは次の「刻」に本拠地に戻ってきます。

■パッドの操作方法

Ⅰボタン
①メニュー表示
②コマンドの決定
③ユニットの位置・方向の決定
④戦闘領域の決定
⑤攻撃目標の決定

Ⅱボタン
①コマンドのキャンセル
②ユニットの位置・方向のキャンセル
③攻撃目標の変更

RUNボタン
①システムメニュー表示

SELECTボタン
①ダイレクトメニュー

方向キー
①マップ上でのカーソル移動
②コマンドの選択
③ユニットの移動
④戦闘領域の選択
⑤戦闘目標の選択

■セーブ・ロードについて

■セーブ

ゲーム中にRUNボタンを押すと、システムメニューが表示されます。メニュー内の『セーブ』を選択すると、『セーブする』『セーブしない』と表示されるので、『セーブする』を選び、Ⅰボタンを押して決定してください。現在のプレイ状態が記録されます。

■ロード

ゲームスタート時にコンティニューを選択すると、2つのメニューが表示されますので、どちらかを選んでください。

［データロード］　前回セーブしたところからゲームを始めます。

［シナリオ選択］
それまでにクリア、または途中まで進んでいるシナリオの中から、好きなものを再びプレイすることができます。シナリオ選択で選べる章は、その章をクリアしたときに自動的にセーブされます。『データセーブ』で保存する必要はありません。

> セーブデータは本体のバックアップRAMに記録されます。
> バックアップRAMが他のデータで空容量が無く、新たにセーブができない場合、ゲームスタート時にその事についてのメッセージが表示されます。この場合、すでにある他のゲームのセーブデータを削除してください。

■画面について

■通常マップ画面

①カーソル………これをユニットや拠点に合わせることで、それぞれに命令を出すことができます。

②ユニット…………ユニットにカーソルを合わせ、Ⅰボタンを押すと各自のコマンドメニューが開きます。他の勢力のユニットは、それぞれの情報を見ることができます。

③拠点……………自分の拠点であれば、「拠点メニュー」を開いて様々なコマンドを実行できます。

④駐留マーク……拠点にユニットが存在する場合には、拠点右上に駐留マークが表示されます。

⑤進入不可地域‥この場所にユニットを移動させることはできません。森や山など様々な地形があります。

■システムメニュー
- 行動終了
- 最初から
- 環境設定
  - 難易度設定
  - 戦闘アニメ
  - 他国戦ターボ
- セーブ

■ダイレクトメニュー
- 個別一覧
- 拠点命令

■システムメニュー

画面上に他のウィンドウが表示されていない状態でRUNボタンを押すと、システムメニューが開きます。

[行動終了]

自分の勢力の行動を終了させます。自分の行動が終わったときに、このコマンドを選択してください。すると他の勢力へと行動順序が移り、ゲームが進行します。

[最初から]

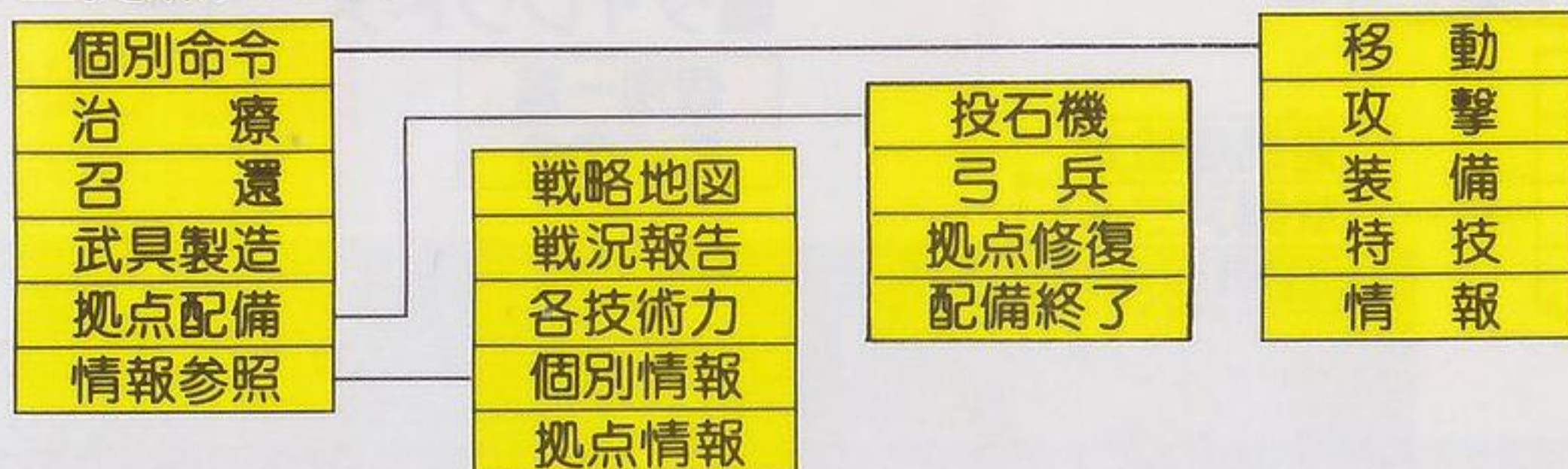
現在プレイしている『章』を、最初からやり直します。 また、「データロードへ」を選択すると、ゲーム中に「セーブ」で記録した時点から、ゲームを再開することもできます。

[環境設定]

ここのコマンド内にある範囲で、自分の好みに応じて色々とゲームの設定ができます。

[難易度設定]……ゲームの難易度を変えることができます。
[戦闘アニメ]………戦闘アニメのon/offの切り替えができます。
[他国戦ターボ]……他の勢力同士の戦闘になったとき、ハイスピードで他勢力の戦闘を自動的に進めます。

[セーブ]

ゲーム中のデータの記録を行ないます。

■拠点メニュー

マップ上のカーソルを自分の拠点に合わせ、Ｉボタンを押すと表示されます。状況によっては、選択できないコマンドもあります。

[個別命令]

ユニットの行動を決める為の重要なコマンドです。
ユニットが通常マップ上にいるときは、そのユニットにカーソルを合わせＩボタンを押すと、このコマンドが表示されます。(詳しくは、ユニットメニューを参照してください。)

[治　　療]

その拠点上にいるユニットの耐久力を回復します。
治療したいユニットを選択すると、そのユニットのHPを最大値まで回復します。但し、このコマンドで治療したユニットは、行動を終了したことになります。

[召　　還]

その拠点に、フィールドマップ上や、他の拠点にいるユニットを呼ぶときに使用します。メニューを開いた拠点に存在していないユニットを、フィールドマップ上のどこにユニットがあろうとも、その拠点に呼ぶ事ができます。[召還]されたユニットは、行動を終了したことになります。

[武具製造]

武具を鍛え直すコマンドです。鍛え直すことができる武具の種類は「剣」「槍」「弓」「盾」「鎧」の5種類です。
誰かが装備している武具はそのままでは鍛え直すことはできません。一度[個別命令]内の[装備]で武具をはずして下さい。
武具の種類を変えるときは、←・→キーで変更することができます。

◆武具製造のプロセス

①鍛え直したい「武具の種類」を選ぶ
↓
②鍛え直したい「武具」を選ぶ
↓
③鍛え直したい「武具のランク」を選ぶ
↓
④数刻のち、鍛え直した武具ができあがる

武具を鍛えるには「元になる武具」「鉱石」「技術力」が必要となります。
「元になる武具」はシナリオが進行すると増えます。それまでは誰かの武具をはずして武具製造をしましょう。
「鉱石」は、シナリオが進んでいくと手に入ります。また、持っている武具をより弱い武具にすることで、鉱石数を増やす事ができます。
「技術力」これはどこまで「強い武具を鍛えられるか」を決めるものです。始めは弱い武具しか鍛えられませんが、シナリオの進行により技術力が上がりより強い武具を鍛えられるようになります。

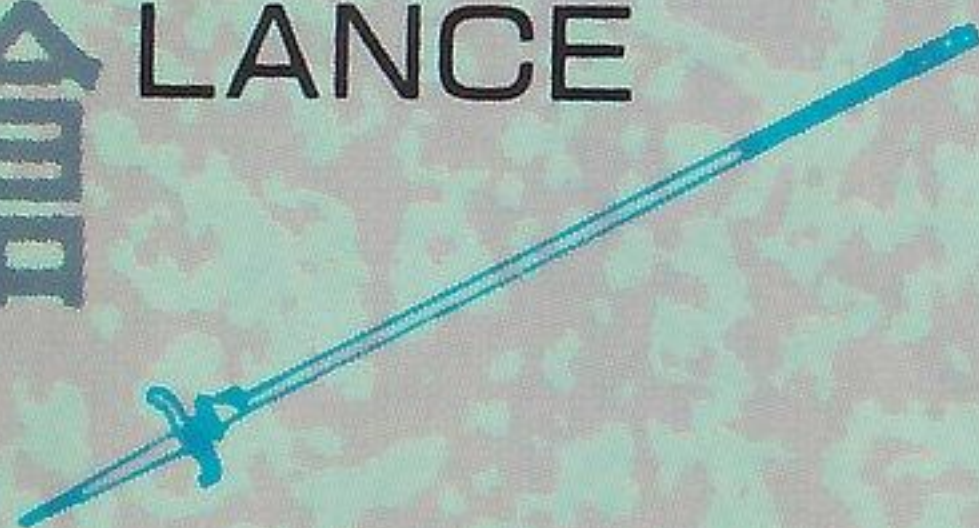
※一つの武具を鍛え直している間は、同じ種類の武具を鍛えることはできません。
※このコマンドは鍛冶屋のモーガンがいないと実行できません。章が進むとモーガンが現れ武具製造ができるようになるでしょう。

◆武具特性

武具には「剣」「槍」「弓」「盾」「鎧」があり、それぞれ特性があります。それぞれの特性を知り、自分の戦略にあった武具を造りましょう。

剣 SWORD

隣接する敵に対して攻撃することができる武器。
この武器で、離れた敵を攻撃する事はできません。装備したユニットの「SA」(近距離攻撃力)の値が上がります。

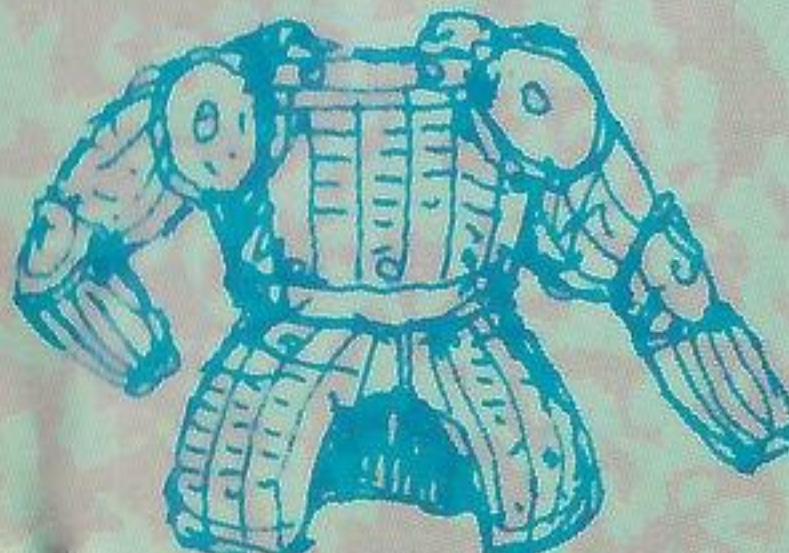
槍 LANCE

戦闘画面上の全ての敵に対して攻撃することができる武器。しかし、「剣」や「弓」よりは攻撃力が劣る。装備したユニットの「SA」(近距離攻撃力)・「LA」(遠距離攻撃力)の値が上がります。

弓 BOW

離れた敵に対して攻撃することができる武器。
この武器で、隣接した敵に対して攻撃することはできません。装備したユニットのLA(遠距離攻撃力)の値が上がります。

盾 SHIELD

敵からの攻撃を防御することができる防具。
この防具を装備することで敵から受けるダメージを減少させる事ができます。装備したユニットの「DF」(防御力)の値が上がります。

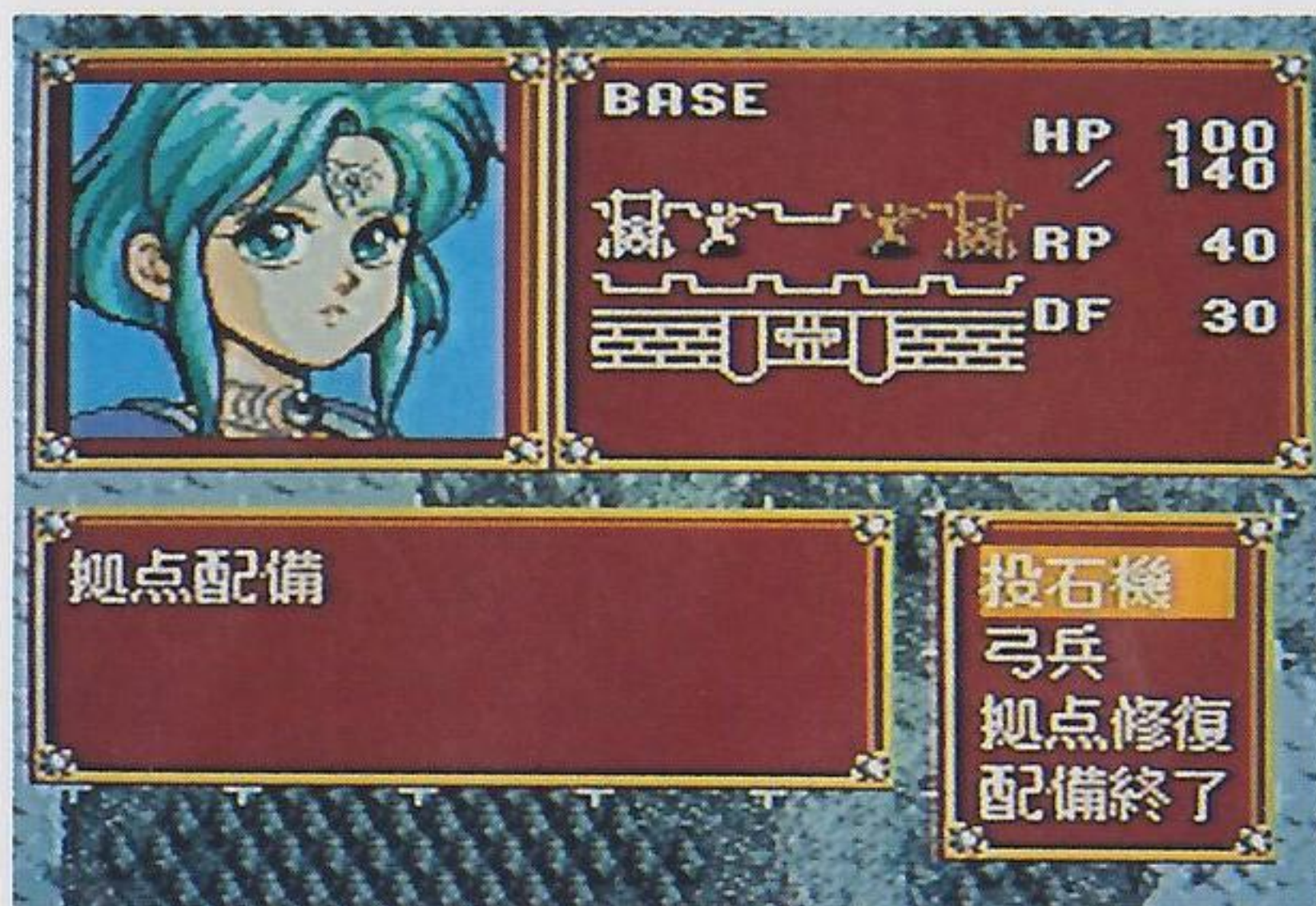
鎧 ARMOR

敵からの攻撃を防御することができる防具。
この防具を装備することで敵から受けるダメージを減少させる事ができます。装備したユニットの「DF」(防御力)の値が上がります。また「HP」が上がる鎧もあります。

[拠点配備]

自分の拠点の修復などをするものです。

[投石機]………拠点を防衛するための兵器です。
敵に向けて岩石などを投下します。拠点によっては、配備できない所もあります。

[弓兵]…………拠点を防衛するための弓兵を配備します。
弓兵は、防衛の為の兵士なので、それ以外には使えません。

[拠点修復]……拠点の耐久力(HP)を修復します。一回の修復により直る値(RP)は拠点によって変わります。また、拠点の防御力(DF)も拠点によって変わります。

[情報参照]

・いろいろな情報を参照するためのコマンドです。

[戦略地図]……その「章」での全体図です。敵味方を色分けして表示しています。拠点やユニットなども、表示マークで表わされています。

■……拠点を表しています。
十……ユニットを表しています。
青……自分の勢力を表します。
赤……敵の勢力を表します。
黄……それ以外の勢力を表します。

[戦況報告]……シナリオの進行状況を説明します。

[各技術力]……製造できる武具を知ることができます。
現在、製造できる最高の武具の「製造期間」「必要鉱石数」などを見ることができます。まだ製造されていない武具は黄色で表示されます。

[個別情報]……各ユニットの詳しい情報を見ることができます。

[拠点情報]……拠点の情報を見ることができます。

※カーソルを別勢力の拠点・ユニットに合わせ、Iボタンを押すとそれぞれの情報を見ることができます。

■ユニットのステータス

■通常

HP……ユニットの耐久力を表わします。右側の値は、そのユニットの最大耐久力を表わします。左側の値が、現在の残り耐久力です。
この値が「0」になると戦闘不能となり、戦闘を続けることができなくなります。

SA……近距離攻撃力を表わします。この値が高いほど、近くの敵に与えるダメージが大きくなります。この値が「0」の時は近くの敵に「攻撃」することができません。

LA……遠距離攻撃力を表わします。この値が高いほど、遠くの敵に与えるダメージが大きくなります。この値が[0]の時は遠くの敵に「攻撃」することができません。

S_AT‥剣を扱う為の器用さを表わしています。この値が高ければ、そのユニットは剣が得意であるということです。

L_AT‥槍を扱う為の器用さを表わしています。この値が高ければ、そのユニットは槍が得意であるということです。

B_AT‥弓を扱う為の器用さを表わしています。この値が高ければ、そのユニットは弓が得意であるということです。

DF……ユニットの防御力を表わします。この値が高いほど、敵から受けるダメージが少なくなっていきます。

[個別命令]

自分のユニットに命令を与える重要なコマンドです。
拠点上などでユニットの名前が表示されたとき、名前が黄色で表示された場合、そのユニットは「行動済み」ということを表します。
「行動済み」のユニットは[移動]や[攻撃]などができません。ただし[装備]や[召還]などの行動をすることは可能です。
ユニットの名前の前に「+」マークがある場合、そのユニットは、負傷していて「耐久力」(HP)が最大値に達していないということです。早急に[治療]などをしてあげましょう。

[移動]

自分のユニットを移動させるコマンドです。

移動可能範囲がマップ上に表示され、方向キーでユニットを移動させます。移動先を決定したら、ユニットの向きを決定します。

自分のユニット・拠点以外の上を通過することはできません。また、敵のユニットや拠点が存在するときは、それらと隣接した地点を越えて、移動することはできません。

移動後に、敵のユニットや拠点に隣接した場合、必ず戦闘をしなければなりません。そのときは、カーソルで[攻撃]する相手を選んで下さい。

始めから敵に隣接していた場合は、[移動]できないので[攻撃]で攻撃する相手を選んで下さい。

[攻撃]

敵に対して攻撃をするときに使用します。

敵と隣接したときに、このコマンドが選択できます。色がついた範囲が戦闘地域となります。その中にいるユニットは全て戦闘に参加します。

※詳しくは「ネオ・タクティカル・バトルについて」の項を参照

[装備]

薬草を使ったり、武器を持ち替えたりします。

1ユニットは以下の物を装備することができます。

「武器」………剣、槍、弓、などの武器を装備することができます

「盾」…………盾を装備できます。

「鎧」…………鎧を装備できます。

「道具1」………道具として、武器や防具、薬草、などを持つ事ができます。

「道具2」……… 〃

また、拠点にいる時と平地にいる時ではすこし違います。

- ●拠点にいる時……現在ある武具を装備する事ができます。
- ●平地にいる時……持っている武器を持ち替えたり、薬草を使う事ができます。

[特技]

特技を使うときにこのコマンドを選択します。

特技によっては、戦闘中にのみでしか選択できないものもあります。また、特技は各ユニットそれぞれ1刻に1回だけ使用することができます。通常ゲーム中ではそれぞれの特技の名前が、直接コマンドの名前になっています。

[情報]

ユニットの情報を見ることができます。

■ダイレクトメニュー

「拠点」や「ユニット」にカーソルを合わせなくても、このメニューを使うことで、直接「ユニット」や「拠点」に命令を出すことができます。

[個別一覧]

目的のユニットを選択すると、そのユニットにカーソルが移動し、直接[個別命令]を出すことができます。

[拠点命令]

目的の拠点を選択すると、選択した拠点にカーソルが移動します。自分の拠点であれば、直接「拠点メニュー」を出すことができます。

■特技について

各ユニットには、それぞれ得意とする特技を持っています。特技を使えるのは、1刻中に1回だけです。

真空斬……戦闘画面上にいる全ての敵に対してダメージを与えることができます。敵に囲まれた時などに使用するとよいでしょう。戦闘時にのみ使うことができます。「ヴァイス」が剣を装備しているときのみ使えます。

剛力………使う者の「攻撃力」が上がります。「攻撃力」が上がるのは[特技]を使用した戦闘中のみです。戦闘時にのみ使うことができます。「ガイム」のみが使えます。

治癒………ユニットの「耐久力」を回復させることができます。通常中では、この特技が使えるユニットと隣接した自分のユニットの「耐久力」を最大値まで回復させることができます。戦闘時では、戦闘に巻き込まれた自分のユニットの「耐久力」を最大値まで回復させることができます。「ロンディーア」や「ファーレイ」などが使えます。

防壁………使う者の「防御力」が上がります。「防御力」が上がるのは[特技]を使用した戦闘中のみです。戦闘時にだけ使用できます。「タルコフ」のみが使えます。

疾走………使う者の「移動範囲」が上がります。戦闘時には使用できません。「ローディス」のみ使えます。

戦闘ルール

■戦闘画面について

戦闘に入ることで、通常マップ画面から戦闘画面へと切り替わります。

ライフゲージ…………ユニットや拠点のダメージ状況を知らせるもの

メニューウィンドゥ……戦闘コマンドメニューが表示されます。戦闘中にユニットが行なうことを、コマンドを選択して決定します。ただし、自分の順番が来たときにのみしかこのウィンドゥは開きません。

メッセージウィンドゥ…戦闘中のメッセージが表示されます。メッセージが表示されていないときは、行動するユニットの情報を表示します。

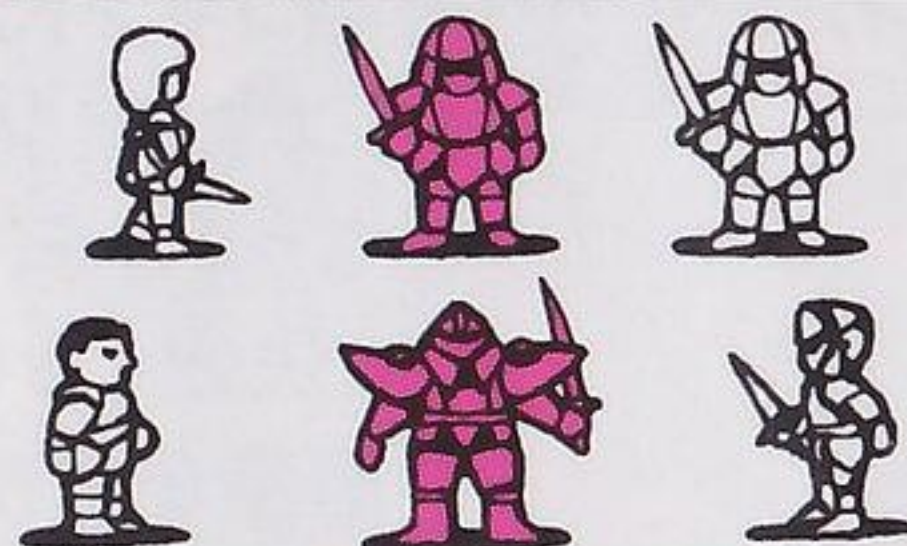
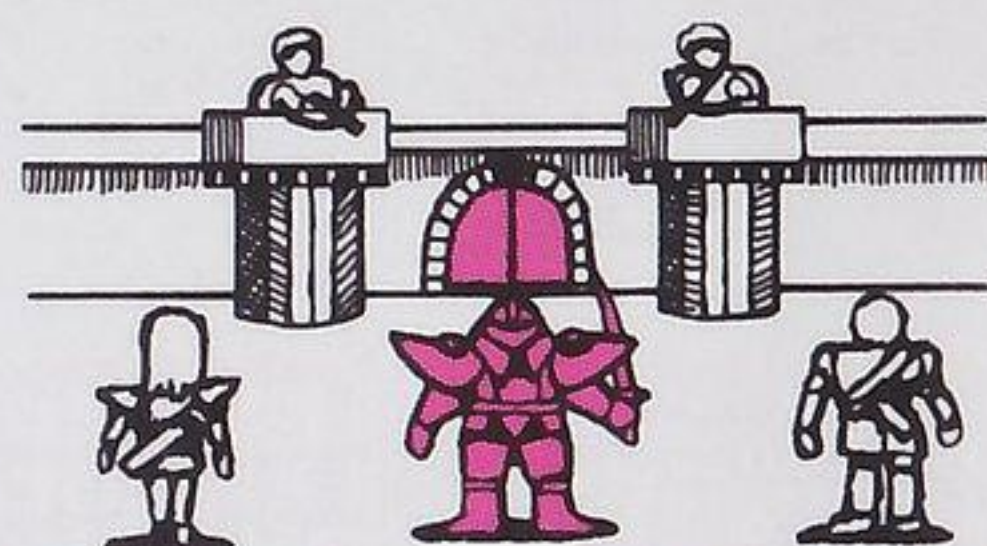
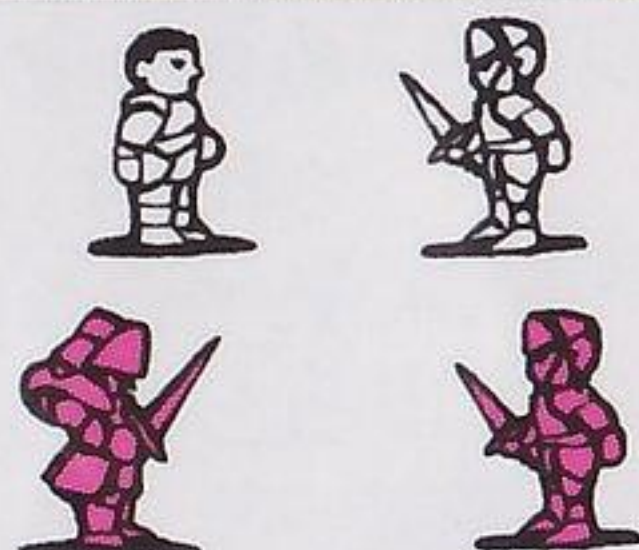
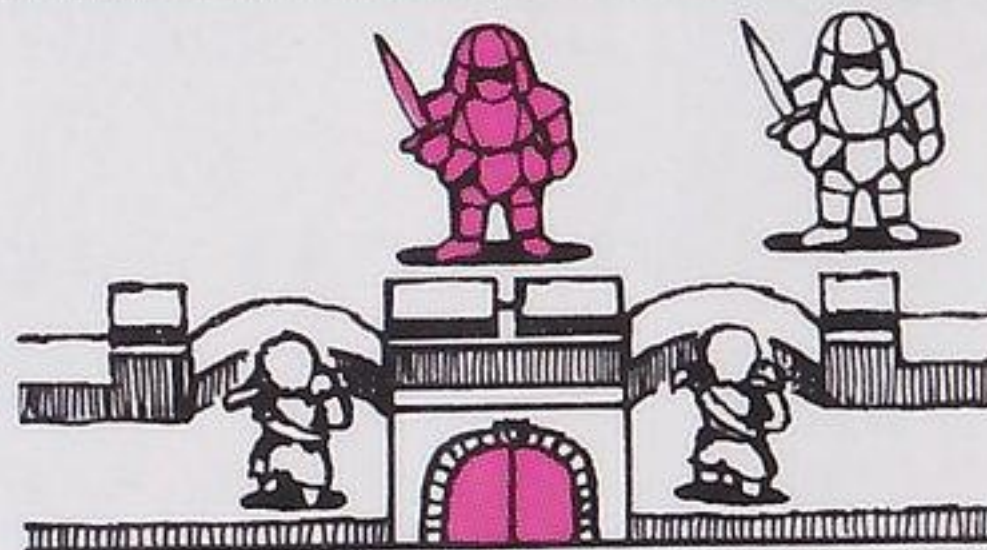
■戦闘時のパラメータについて

HP ……ユニットの耐久力を表わします。左側の数値が、現在の耐久力で右側がユニットの持つ最大の耐久力を表わします。

AT……この数値が高いほど、敵に与えるダメージが大きくなります。
左側の数値が近距離攻撃での攻撃力で、右側の数値が遠距離攻撃の攻撃力を表わします。

DF……ユニットの持つ防御力を表わします。この数値が高いほど、敵の攻撃から受けるダメージが少なくなります。

■ネオ・タクティカル・バトルについて

戦闘を開始すると周りにいるユニットも強制的に戦闘に参加します。
戦闘を始めたユニットを中心に戦闘範囲が表示されるので、その範囲にいるユニットは戦闘に巻き込まれます。また、戦闘を始めた方向によって、戦闘範囲が変ります。

※戦闘は2つの勢力でのみ行われます。第3勢力が戦闘範囲に存在しても戦闘には参加しません。また、拠点や拠点上に存在するユニットが戦闘範囲内にいても、戦闘には参加しません。

■戦闘ルール

戦闘画面での行動の順番は右の通りです。

戦闘は3ターン経過すると強制的に終了します。

①攻撃を仕掛けた側の行動
↓
②攻撃を仕掛けられた側の行動
↓
③1ターン終了

■勝敗の決定

●ユニット同士の戦闘

相手ユニットの耐久力（HP）を0にすればそのユニットは、戦闘不能となり戦闘画面から撤退します。画面上の全ての敵ユニットを撤退させれば、その戦闘に勝利したことになります。

●拠点攻略戦

拠点を攻めた時、拠点攻略戦となります。拠点の門にあたる部分を攻撃すると、拠点の耐久力が減少します。相手の拠点の耐久力（HP）を0にすれば、その拠点を占領したことになります。拠点を防衛する「弓兵」や「投石機」の耐久力はダメージを受けても、その戦闘が終了すれば自動的に完全に回復します。「弓兵」や「投石機」を攻撃するなら完全に破壊しましょう。

●拠点防衛戦

拠点を攻められた時、拠点防衛戦となります。この時、プレーヤーは投石機や弓兵を操作します。拠点の耐久力（HP）が0になると、その拠点は占領されたことになります。その拠点にユニットがいても、拠点防衛戦に参加することはできません。ユニットは拠点の外に出なければその力を出すことができないのです。

●引き分け

戦闘は3ターンで終了するので、そのターン内で決着が着かなければ引き分けとなります。

向きについて

ユニットの向いている方向によって、受けるダメージが大きく変わるぞ！ 敵に対して、戦闘を仕掛けるときは、なるべく背後や側面からにすると相手により多くのダメージを与えることができるぞ！また、敵に対して背後や側面を見せず、できるだけ味方に守ってもらおう！

■戦闘コマンドについて

[攻撃]……敵を攻撃します。攻撃対象をカーソルで合わせ、Ⅰボタンを押し決定してください。攻撃できる武器を持っていない場合はこのコマンドは選択できません。[道具]で武器を持ち替えるか[待機]しましょう。

[道具]……持ち物を使用するときに選びます。カーソルを合わせⅠボタンで決定することで、予備の武具の交換や薬草の使用ができます。
薬草を使用するときは、使用する対象のユニットを選択して下さい。予備の武具を交換するときは、装備したい武具を選択してください。

[特技]……特技を使用します。※詳細は[特技について]を参照してください。

[情報]……「ユニット」「拠点」の情報を見ることができます。
情報を見たい対象にカーソルを合わせてⅠボタンを押してください。

[自動]……コンピューターが代わりに戦ってくれます。
Ⅱボタンを押しつづけていると、[自動]を解除することができます。

[待機]……行動をパスします。

アドバイス

★武具製造システムを活用しよう!

武具を造る時に「元になる武具」が足りない時が多い。そんな時は、誰かの装備をはずしてしまえ!足の遅い「タルコフ」やＨＰの低い「ロンディーア」等どんどん裸にしよう!また使わない武具などはバンバンランクの低い武具にして鉱石を集めよう!

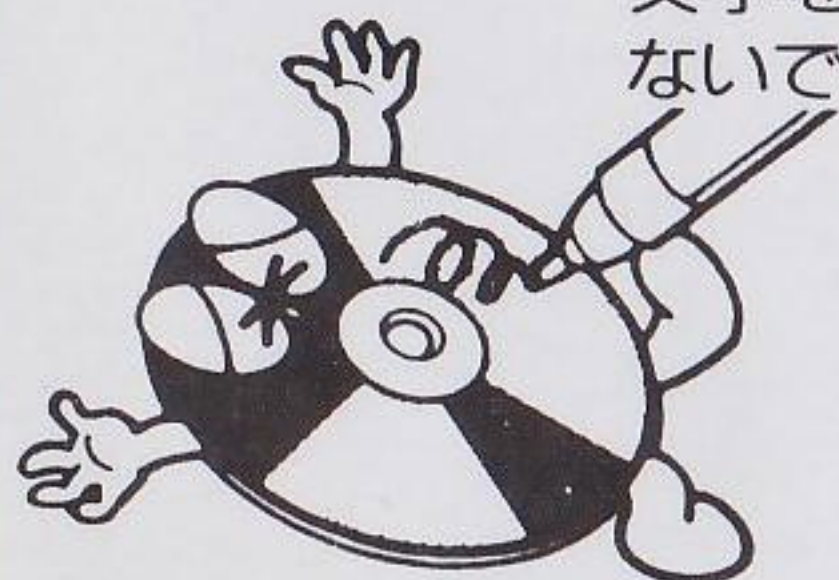
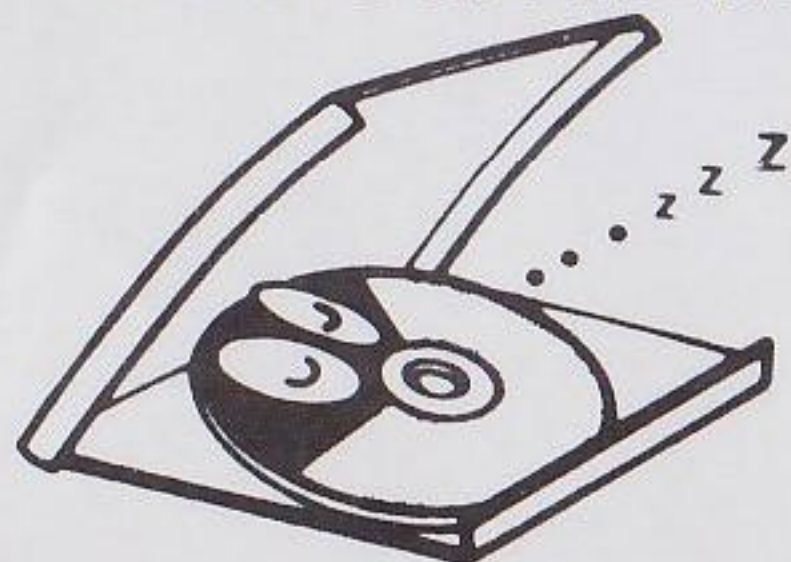
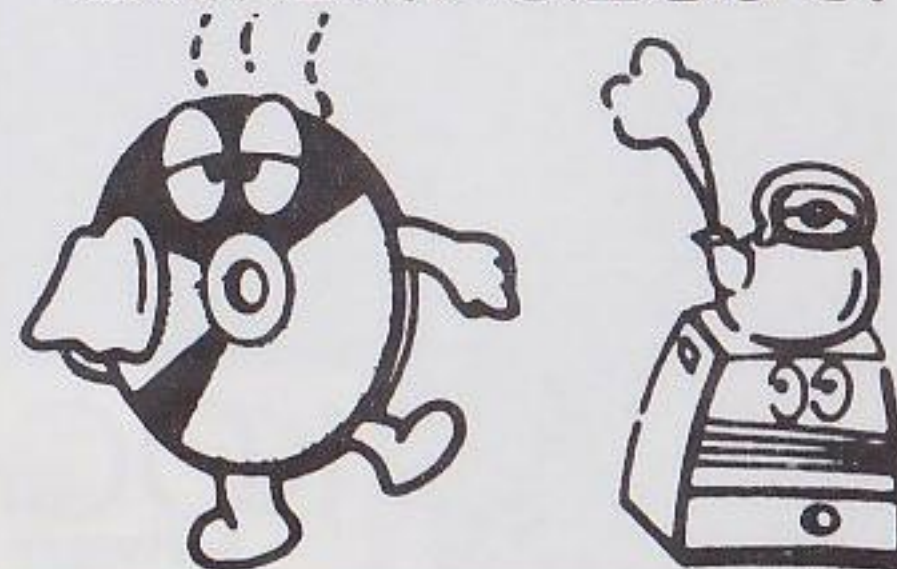
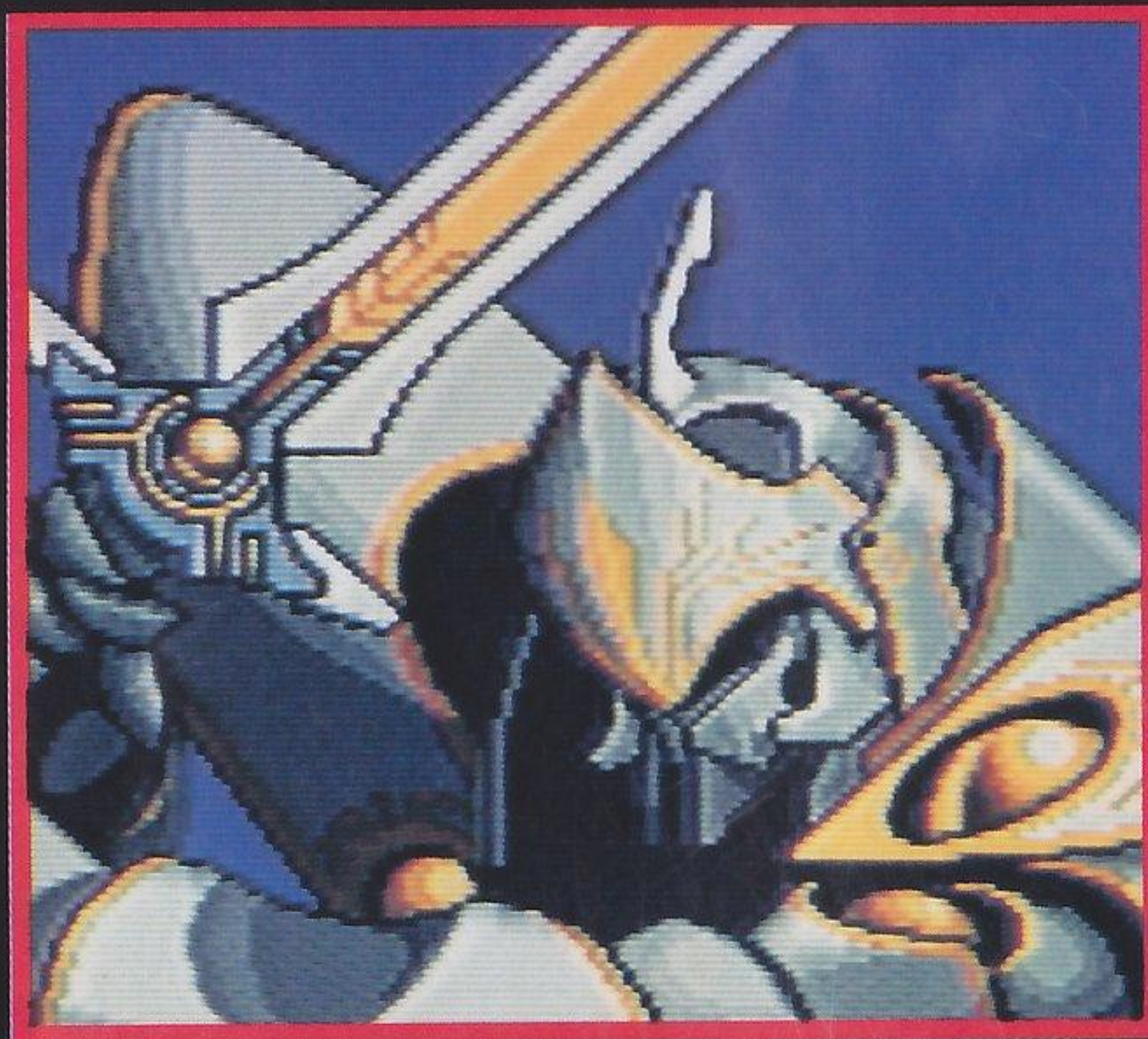
★ネオタクティカルバトルを知れ!

戦闘に入る前に装備を確認しよう!敵に隣接するユニットはあらかじめ近距離攻撃ができる「剣」か「槍」を装備させてから戦闘に臨もう。また、拠点攻略戦をしても拠点を占領できなかった場合などは、拠点を攻めたユニットを[召還]してもう一度他のユニットで攻撃だ!つまり、1刻中に多く攻撃を仕掛けることが大切だ!

CD-ROMディスク●保管上の注意

COMPACT disc

●信号読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。

●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。

●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。

(株)工画堂スタジオ
〒166 東京都杉並区高円寺北2-3-16 吉川ビル4F
TEL. 03-5373-0195

KSCD3004